







Columbia Tristar Home Video Y Cia, S.R.C.
C/Albacete, 5-4 Planta, 28027 Madrid, Spain.

PRINTED IN JAPAN

SNSP-8S-ESP

Sensible SOCCER

European Champions

MANUAL DE INSTRUCCIONES



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION





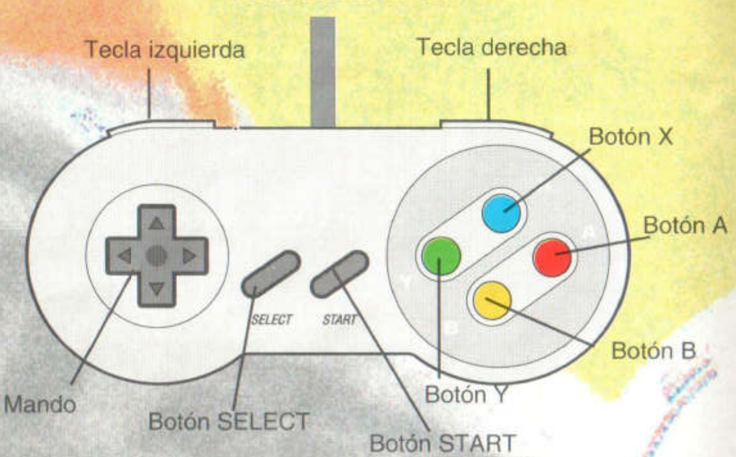


Sensible SOCCER

INICIO

1. Asegúrese de que el interruptor de corriente del S.N.E.S. esté APAGADO.
2. Introduzca debidamente el cartucho de Sensible Soccer en el S.N.E.S.
3. Ponga el interruptor de corriente en la posición de ENCENDIDO.
4. La pantalla con el título de SENSIBLE SOCCER aparece tras unos instantes.
5. Pulse cualquier botón del panel de mandos (excepto SELECT) para que aparezca en pantalla el menú principal.

MANDOS



Con Sensible Soccer, se utilizan los mandos de dos formas distintas: una para utilizar los *menús* y otra para controlar el *partido* en el terreno de juego. El modo de empleo del sistema de menú consiste en mover los mandos del panel en la dirección oportuna hasta resaltar la opción en cuestión y pulsar cualquier botón (excepto SELECT) a continuación para seleccionar dicha opción. El control de los jugadores en el campo se trata en la sección titulada "Control de los jugadores".

INTRODUCCIÓN

Sensible Soccer es un juego de *simulación de fútbol*. La parte principal del programa la constituye la práctica del fútbol en sí, cuyo reglamento aparece resumido en el siguiente apartado, y para lo cual cuenta con distintas modalidades de competición: copas, ligas y campeonatos, tanto reales como imaginarios. Esperamos que todas estas funciones resulten de su agrado y contribuyan al disfrute del que consideramos el juego de simulación de fútbol a la venta más realista y fácil de utilizar.

NORMAS BÁSICAS PARA EL JUEGO DE FÚTBOL

Para los que no sepan de qué va el fútbol, aquí les presentamos una lista de normas básicas sobre cómo jugar al fútbol.

1. Hay dos equipos de 11 jugadores cada uno.

2. Un jugador de cada equipo se llama portero y casi siempre está delante de las porterías, situadas una a cada extremo del terreno de juego. Los porteros llevan camisetas verde oscuro y son los únicos jugadores que pueden tocar el balón con las manos. Así que, ¡mucho ojo!

3. A cada equipo se le da un sentido hacia donde chutar y el objetivo del juego es meter el balón en la portería que el portero contrario está defendiendo. Si lo consigue, su equipo habrá marcado un gol.

4. Transcurridos 45 minutos, los porteros intercambian los extremos y los equipos tienen que tratar de llevar el balón hacia el otro extremo del campo. El tiempo que separa las dos mitades de juego se conoce como el descanso.

5. El juego finaliza pasados 90 minutos y gana el

equipo que ha marcado más goles. ¡Hurra! Si los dos equipos marcan el mismo número de goles después de estos 90 minutos, se habrá producido un empate.

6. Si se llega a un empate después de 90 minutos de juego, entonces se jugará una prórroga. Para ello, los equipos seguirán jugando durante otros 30 minutos, con una corta pausa en medio. Ganará el equipo que marque más goles en la prórroga. Sin embargo...

7. si el juego sigue en empate pasada la prórroga, o si después de los 90 minutos sigue el empate y no se permiten más prórrogas, entonces el resultado se ha de decidir lanzando tandas de penaltis.

8. Las tandas de penaltis son series de tiros de penalti. Un tiro de penalti consiste en situar el balón en el punto de penalti (en medio del rectángulo grande que está cerca de la portería) y un jugador intentará lanzar el balón hacia la portería contraria y contra la red. En una tanda de penaltis los equipos se turnan para lanzar penaltis hasta que cada equipo ha lanzado cinco tiros de penalti. Gana el equipo que ha marcado más goles en estas tandas de penaltis. Si ambos equipos han marcado el mismo número de goles en estos primeros

cinco lanzamientos de penalti, se produce lo que se conoce como desempate por muerte súbita. La muerte súbita consiste en que cada equipo lanza un tiro de penalti y, si hace falta, otro más hasta que un equipo marca un gol y el otro falla. Entonces, el equipo que ha marcado el gol gana.

9. Un partido empieza con uno de los dos equipos haciendo el saque inicial desde el centro del campo . Ambos equipos siguen chutando el balón hasta que ocurre una de estas cinco situaciones:

i. El balón pasa por encima de la línea de banda en un lateral del campo de juego. Se efectuará un **saque de banda**. Para ello, un miembro del equipo que *no* fue el último en tocar el balón recogerá el balón y lo lanzará otra vez al campo de juego desde la banda por la que el balón salió. Entonces, los jugadores pueden reanudar el juego.

ii. El balón pasa por encima de la línea de banda situada detrás de la portería. Si el último jugador en tocar el balón fue el portero que defendía esta portería o cualquier otro miembro de su equipo, entonces se produce un **saque de esquina** que lanzará el equipo

contrario. Para ello, se coloca el balón en el cuarto de círculo de la esquina del campo de juego más cercana al punto en el que el balón cruzó la línea de banda. Seguidamente un miembro del equipo contrario chuta el balón hacia el terreno de juego y el juego continúa.

iii. El balón pasa por encima de la línea de banda situada detrás de la portería; el último jugador en tocar el balón es un miembro del equipo atacante y que juega contra el equipo, incluyendo al portero, que defiende esta portería. Entonces se procederá a efectuar un **saque de portería** contra el equipo que está en defensa. Para ello, un miembro del equipo en defensa (casi siempre el portero) coloca el balón en la esquina delantera el rectángulo pequeño cerca de la portería, en el punto más cercano en que el balón cruzó la línea de banda, y chuta el balón hacia el terreno de juego.

iv. Un jugador de un equipo sin querer da una patada a un jugador contrario en vez de chutar el balón. Se ha producido una **falta.** Cuando esto ocurre, se interrumpe el juego y el equipo cuyo jugador sufrió la falta efectúa un **saque de falta indirecto**. Para ello, se coloca el balón en el punto del terreno de juego en el

que se produjo la falta y el jugador afectado o uno de los de su equipo reanuda el juego chutando el balón. Sin embargo, si se produce una falta dentro del área de penalti (los rectángulos grandes al lado de las porterías) y si el jugador que recibió la patada no pertenece al mismo equipo que el portero que defiende esta portería, entonces se concede al jugador afectado y a su equipo un **tiro de penalti**, que no debe confundirse con una tanda de penaltis (ver norma 8). Una vez efectuado el tiro de penalti, el juego continúa con normalidad.

v. Uno de los equipos marca un gol. Para proseguir el juego, se coloca el balón en el punto central del terreno de juego y el equipo que ha sido goleado pone el balón en movimiento.

10. En cualquiera de las situaciones descritas en la norma 9, cualquiera de los dos equipos puede cambiar uno de los jugadores por uno de los reservas del banquillo. Ésto se conoce como **sustitución.** Cada equipo puede efectuar hasta dos sustituciones durante el partido.

11. En este juego no existe la regla de fuera de juego.

CONTROL DE LOS JUGADORES

Durante el partido, sólo puede controlar a un jugador de su equipo a la vez. El jugador bajo su control viene señalado con un número blanco sobre la cabeza. El control pasa a otro jugador si aquel que estaba controlando se aleja demasiado del balón o cae al suelo.

Control de jugadores sin posesión del balón

Siga las instrucciones dadas a continuación sólo cuando quiera controlar un jugador que no esté en posesión del balón.

Carreras

Para dirigir al jugador, basta con presionar el mando en la dirección hacia la que desea que corra. Esta táctica sirve para que el jugador robe el balón al equipo contrario.

Intercepciones

Pulse los **botones Y, X, B o A** mientras su jugador está corriendo de modo que intercepte el balón o un

adversario. El jugador se desplaza en la dirección en que está situado. Al entrar en contacto con el balón en el transcurso de una intercepción, es posible hacer que el jugador lo desvíe en una dirección distinta. Para ello, mueva el mando justo *antes* de que el jugador toque el esférico en la dirección en que desea desviar el balón. Es una táctica para la que hace falta práctica.

Tiros de cabeza

Si pulsa los **botones Y, X, B o A** mientras el balón se encuentra en el aire, el jugador bajo su control intentará un tiro de cabeza en lugar de una intercepción. Es factible desviar el balón al igual que en el caso anterior, para lo cual tiene que mover el mando *antes* de que el jugador toque el balón.

Control de jugadores en posesión del balón

Siga las instrucciones dadas a continuación para controlar a un jugador que esté en posesión del balón. Los métodos de control descritos pueden adaptarse según sus preferencias personales con sólo cambiar el nivel de dificultad en el menú "Options".

Regateos

Una vez esté en posesión del balón, simplemente presione el mando en la dirección hasta la que desea que se dirija regateando el jugador. A medida que éste gana velocidad, resulta más difícil cambiar de dirección sin perder el balón, por lo que conviene practicar mucho esta jugada.

(Puede modificar el funcionamiento del regateo durante un partido cambiando el nivel de dificultad desde el menú "Options").

Pases

Cuando el jugador tiene el balón, si pulsa el **botón B** al mismo tiempo que presiona el mando que controla la dirección, el balón se deslizará a ras de suelo en la dirección en la que está situado dicho jugador *o*, si hay un compañero de equipo en dicha dirección y dentro de una cierta distancia, pasará directamente a este último.

Chutes

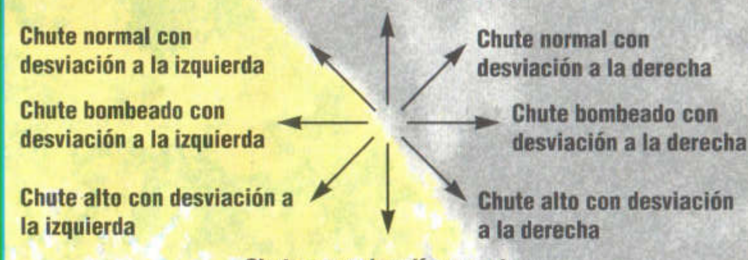
Para chutar el balón, presione el mando en la dirección que desea que tome, al mismo tiempo que mantiene pulsado los **botones Y o A**. Si oprime y suelta *inmedi-*

atamente cualquiera de estos botones, en lugar de mantenerlo *firmemente* pulsado, se produce un pase en vez de un chute.

Elevación y efecto

Con los *chutes*, a diferencia de con los pases, puede elegir la *elevación* y *efecto* que desea impartir. Para ello, tiene que mover el mando en la dirección que desea, instantes después de haber pulsado los **botones Y o A**, *sin necesidad* de soltarlo.

Tabla de desviación correspondiente al nivel de elevación y efecto



Suponiendo que el jugador está chutando el balón mientras corre, cuanto más rápidamente se imparta el efecto, más exagerado será.

Tiros a portería (botón X)

Puede servirse tanto de un pase como de un chute para tirar a puerta. Dependiendo del nivel de dificultad elegido, puede usar el botón SHOOT para tirar a puerta. Consulte la sección Options para más información. El botón SHOOT funciona de distintos modos:

En el **ataque:** el jugador tira a puerta mediante un tiro de cabeza si el balón está en el aire y lo intercepta y lanza hacia la portería si se encuentra cerca de éste.

En la **defensa:** el jugador intentará por todos los medios llegar al balón y despejarlo fuera del área. Si éste se encuentra en el aire, el jugador lo despejará de un cabezazo, de lo contrario, lo hará por medio de un chute.

Tiros fijos

Los chutes y tiros fijos funcionan como cualquier chute o pase normal, con la diferencia de que no pueden elegirse ángulos ilógicos ni ilegales.

Porteros

Los porteros están en todo momento bajo control del ordenador excepto cuando el balón llega hasta sus manos o cuando están a punto de encajar un chute a portería, en cuyo caso lo único que pueden hacer es despejar el balón también de un chute.

El banquillo

Puede acceder al banquillo en cualquier momento durante el transcurso del partido siempre que el balón esté fuera de juego, se haya pitado un saque de falta o antes del comienzo del segundo tiempo. Para ello, pulse una cualquiera de las teclas del panel de mando situadas en el extremo IZQUIERDO o DERECHO. Recuerde que sólo puede acceder al banquillo cuando el balón está fuera de juego, antes de un saque de falta o antes del comienzo del segundo tiempo.

El manager

Mueva la flecha que apunta hacia arriba o abajo para elegir al manager o reservas y presione los **botones Y o A** para que entre en vigor dicha selección. El manager lleva un abrigo marrón y sirve para cambiar la formación del equipo en el terreno de juego. Una vez seleccionado, presione las flechas que apuntan hacia arriba y abajo a fin de seleccionar la formación en el menú Manager y, por último, pulse los **botones Y o A**.

Reservas

Los demás jugadores del banquillo son los reservas, de los cuales puede elegir un máximo de dos en cada partido. Al seleccionar un reserva, éste se levanta y, acto seguido, aparece el menú Substitute para elegir el jugador al que va a sustituir. Una vez elegido el jugador que va a ser sustituido, sale a la línea de banda y el reserva entra en el campo.

Para salir de los menús Manager y Substitute, presione la flecha que apunta a derecha o izquierda.

Repeticiones

Si desea ver repetidos los últimos cinco segundos de juego, pulse el botón SELECT durante el juego. Aparecerá una R grande en una esquina de la pantalla que indica la repetición. Una vez terminada la repetición, el juego proseguirá con normalidad.

Pausa

Si desea parar el juego durante el partido, pulse el botón START. Pulse START de nuevo si quiere seguir jugando.

Salir

Si desea salir del partido, pulse el botón SELECT cuando se produzca una pausa en el partido. Se le dará la opción de continuar (CONTINUE) o de salir (EXIT). **Los botones A y B** sirven para seleccionar. Si selecciona EXIT, abandonará el partido. En un partido de copa o de liga, automáticamente se le penalizará con un 5-0.

LOS MENÚS

Éstos se dividen en cuatro categorías principales: National Teams, Club Teams, Custom Teams y Options (equipos nacionales, de club, personalizados y opciones respectivamente). Para empezar, elija el cuadro Options, para lo cual tiene que presionar las flechas del panel de mandos hasta resaltarlo (que aparezca intermitente) y, a continuación, pulsar cualquiera de los botones del panel de mandos (excepto SELECT).

Menú Options

Reset Battery Ram: Borra todos los partidos grabados a medio jugar.

Game Length: Para elegir la duración real de los partidos, que puede ser de 3, 5, 7 ó 10 minutos.

Menu Music: Activa o desactiva la reproducción de temas musicales durante los periodos del partido en que se usan los menús.

In-game Music: Activa o desactiva la música durante los partidos

Seasonal Weather: Existen dos formas de selección del campo en este juego. Con la denominada *Pitch Type*, el participante selecciona directamente un terreno de juego con hielo, mojado, blando, con barro, normal, seco o duro o bien deja dicha selección al azar. *Seasonal Weather* sirve para simular la influencia ejercida por las condiciones climatológicas típicas de cada mes del año sobre un partido de fútbol, de liga o de copa. Cada uno de los meses del año tiene unas características climatológicas específicas, de forma que, por ejemplo, al jugar un partido amistoso en julio, lo más

probable es que el terreno de juego esté seco, ya que las posibilidades de que tenga barro son mínimas. Con los partidos de liga o de copa, el mes seleccionado es el de comienzo de la temporada. Las ligas duran ocho meses, con un número igual de partidos todos los meses. Cada una de las rondas que componen una copa duran un mes, de modo que la final de una copa de tres rondas que empieza en junio se juega en septiembre. Las copas de sólo dos rondas se juegan en un solo mes.

Difficulty Level: El nivel de dificultad cuenta con tres modalidades: Beginner, Normal y Expert (principiantes, normal y expertos respectivamente). El cambio de nivel de dificultad repercute en el empleo de los mandos durante el partido. El nivel de principiantes (Beginner) permite regatear y realizar giros con el balón sin perder su control. Las diferencias entre cada uno de los niveles de dificultad se explican a continuación.

Beginner: El equipo controlado por el ordenador es más fácil de batir. Los jugadores regatean sin perder el balón aun cuando hacen giros rápidos. El botón especial SHOOT está disponible y, al pulsarlo, sirve para

que el jugador tire a puerta siempre que esté en sus inmediaciones.

Normal: El equipo controlado por el ordenador tiene un nivel de juego normal. El regateo sin pérdida del balón sigue en vigor, pero sólo puede usarse el botón SHOOT* con los jugadores ESTRELLA.

Expert: El equipo controlado por el ordenador ofrece un nivel de juego excelente. Sólo los jugadores ESTRELLA cuentan con las prestaciones de regateo sin pérdida del balón y del botón especial SHOOT*.

*(Si el jugador con el que se usa este botón no es un jugador ESTRELLA, no tiene otro efecto que el de un botón de chute normal.)

Idioma: Puede elegir entre inglés, alemán, francés o italiano.

Una vez explicadas las opciones del menú Options, volvemos al menú principal, para lo cual debe elegir **EXIT**.

Seleccione la opción **National Teams** desde el menú principal. Aparece una pantalla con nuevas opciones.

Friendly

Partido amistoso entre dos participantes o un participante y el ordenador (aunque también es posible presenciar partidos amistosos entre ambos equipos controlados por ordenador).

Primero, seleccione las condiciones del terreno de juego, para lo cual ha de pulsar cualquier botón (excepto SELECT) cuando llegue a aquella que desea elegir.

A continuación, seleccione los equipos mediante la opción **Choose**. Es preciso escoger dos equipos de la lista, o rojos (controlados por el ordenador) o azules. Para elegir un equipo azul, selecciónelo una vez de modo que el color pase a rojo y vuelva a seleccionarlo una segunda vez para que se convierta en color azul. Asimismo, seleccione el número de equipos para que pueda continuar el juego y confirme dicha selección mediante la opción **OK**. Una vez escogidos los equipos, seleccione **Play Match** (consulte también *Pre-Match Tactics*).

Cup

La competición de copa es una eliminatoria con un número de equipos participantes comprendido entre 2 y 64 y en la que el equipo ganador de un partido permanece en la competición, mientras que el perdedor queda eliminado hasta que sólo quedan dos equipos que se enfrentan en la final. El ganador se lleva la copa y la gloria.

Hay varias opciones que permiten seleccionar el tipo de terreno de juego y las condiciones climatológicas, el número de equipos y rondas y la inclusión de prórrogas o penaltis.

Si se da un empate al final de los 90 minutos de juego reglamentario, se jugará una prórroga si ha elegido **Yes** para la opción Extra time correspondiente a esa ronda. También se jugará si ha seleccionado **Replay** y el partido es una repetición. Si ha escogido **No**, como es lógico, no habrá prórroga.

Cabe la posibilidad de desempatar mediante una tanda de penaltis (Penalties) y se selecciona de igual forma que con la prórroga. Sin embargo, si están disponibles

ambas opciones, se juega primero una prórroga normal y luego la tanda de penaltis.

Si se juegan partidos de ida y de vuelta durante la competición, se juegan por turno en el estadio de cada uno de ambos equipos y el ganador se decide por puntos. Se suman los puntos obtenidos en ambos partidos y gana el equipo con el total más elevado. Si el total tras el segundo partido es un empate y ha elegido **Yes** para la opción Away Goals rule, gana el equipo que ha marcado más goles en el partido fuera de casa. Si aun así continúa el empate, se juega una prórroga y, si fuera necesario, una tanda de penaltis tras los 90 minutos de juego del segundo partido.

Si se da un empate, tanto en partidos de eliminatoria como por puntos, y no hay prórroga ni tandas de penaltis o tras la prórroga y no hay tanda de penaltis, habrá que jugar un partido de desempate para decidir la victoria.

Menú Cup

Para seleccionar una opción del menú **Cup**, pase hasta aquella que desea elegir y pulse cualquier botón (excepto SELECT).

Los equipos participantes en la copa tienen que elegirse mediante la opción azul **Choose**, de igual modo que en la modalidad de partidos **amistosos**. Es posible seleccionar un máximo de 64 equipos sin ninguno de ellos bajo control del ordenador, si así lo prefiere. Cuando haya escogido todas las opciones oportunas, seleccione **Play Cup** para que comience la competición.

Una vez iniciada la copa, tiene que seleccionar **Play Match** seguido de **Next Match** para proceder a jugar el partido siguiente de la serie.

Los resultados del ordenador se calculan cuando corresponde y se juegan en serie con los partidos de uno o dos participantes. Todos los partidos que no estén controlados por el ordenador llevan a la pantalla **Pre-Match Tactics** (consulte esta sección más adelante).

Para pasar por los datos de una ronda, use las flechas rojas sitas al lado de la tabla.

Puede salir de una competición de copa en cualquier momento, siempre que no haya empezado otra mediante las opciones de copa o especiales.

League

En la competición de liga participa un número de equipos comprendido entre 2 y 20. Esta modalidad consiste en el enfrentamiento en serie de todos los participantes entre sí hasta que todos se han enfrentado de una a diez veces, según se especifique. Los resultados se otorgan siguiendo las normas siguientes: 2 ó 3 puntos por la victoria, 1 punto por el empate y 0 puntos por la derrota.

Gana el equipo que haya acumulado más puntos al final de la competición.

Esta modalidad cuenta con las opciones siguientes: **Number of Teams, Number of Times to Play each Team, Points for a Win** y **Start of Season/Pitch Type** (número de equipos, número de veces que hay que enfrentarse a cada equipo, puntos para la victoria e inicio de temporada/tipo de terreno de juego respectivamente). Para seleccionar una de ellas, pase hasta aquella que desea elegir y pulse cualquier botón (excepto SELECT).

Elija los equipos de la liga mediante el cuadro **Choose**

League Teams, de la misma forma que con los equipos de partidos **amistosos** y de **copa**, *antes* de seleccionar **Play League**.

Una vez iniciada la copa, tiene que seleccionar **Play Match** seguido de **Next Match** para proceder a jugar el partido siguiente de la serie, al igual que con los partidos de **copa**.

Los resultados aparecen en una tabla, partido por partido.

Es posible salir de la competición de liga en cualquier momento, siempre que no haya empezado otra mediante las opciones de liga o especiales.

Competiciones especiales de liga y de copa

Para avanzar rápidamente en las competiciones de **liga** y **copa**, SENSIBLE SOCCER ofrece varias competiciones estándar, tanto de un tipo como de otro, para cada uno de los tipos de equipos (International, Club o Custom).

Las opciones especiales disponibles dependen de los

datos cargados y del nivel de dificultad en curso.

Cuando están cargados los equipos de la categoría **Club**, éstas son las opciones especiales:

EUFA Club: 64 equipos enfrentados en rondas de ida y vuelta, a las que se aplica la regla Away Goals rule (incluyendo la final).

Euro Superleague: 20 equipos se enfrentan entre sí dos veces y la regla Away Goals rule está en vigor durante todas las rondas incluyendo la final.

Cup Winner Cup y la European Cup cuentan con 32 equipos, una final normal y una final por puntos en la que tienen prioridad los goles en campo visitante para todas las rondas.

Cuando están cargados los equipos de la categoría **National**, las opciones son las siguientes:

The World Cup Qualifying Groups 1-6: son 6 tablas de liguilla con distintos equipos. Los integrantes de un grupo se enfrentan entre sí dos veces (en casa y fuera de casa). Una vez celebrados todos los encuentros, los dos equipos que encabezan cada uno de los grupos se clasifican y pasan a la ronda siguiente. Cuando esta opción está resaltada, presione la flecha

del panel de mandos que apunta a derecha o a izquierda para pasar de uno a otro de los grupos clasificatorios.

The Maastricht Cup: es una competición de copa con 32 equipos. Consta de cinco rondas. Si se da un empate, se juega una prórroga y si sigue sin deshacerse el empate, se vuelve a jugar el partido para conseguir un ganador.

League of Nations cuenta con 16 equipos que disputan partidos de 2 puntos para el ganador.

European Championships consiste en 8 equipos divididos en dos grupos de 4 equipos cada uno. En la primera etapa de la competición, cada equipo juega una vez contra cada equipo de su grupo. Cuando los dos grupos han jugado todos los partidos, los dos equipos perdedores de cada grupo quedan eliminados y los equipos restantes pasan a jugar la semifinal. Los ganadores de la semifinal pasan a jugar la final.

Cuando están cargados los equipos de la categoría Custom, las opciones especiales son como sigue:

The Booby League: competición de liga en la que 8 equipos se enfrentan una vez entre sí.

The Turkey Tournament: es una competición de copa de 16 equipos. Cada ronda se juega con partidos de ida y vuelta, y el gandor se decide por la suma de los resultados de ambos partidos. Si hay empate en el partido de vuelta, se juega una prórroga. Si persiste el empate, se juega una tanda de penaltis.

En la Egg Cup hay 64 equipos que juegan partidos de final eliminatoria, excepto la semifinal y la final, que se deciden por puntos.

En la Chicken League hay 2 equipos que se enfrentan en el terreno de juego en 5 ocasiones y el ganador consigue 3 puntos en cada encuentro.

Podrá seleccionar tantos equipos como desee en todas estas competiciones especiales pero en el caso de competiciones importantes el jugador debe seleccionar un solo equipo.

Juegos guardados

Las opciones de grabación de partidos son "No Game Saved" (cuando no hay ningún partido grabado) y "Continue..." seguida del nombre del último torneo grabado en Battery Ram. Seleccione la segunda opción para continuar la competición de liga o copa en cuestión. Los juegos guardados se guardan automáticamente en Battery Ram en su nombre. Puede haber hasta tres juegos guardados a la vez (uno por cada tipo de datos de equipo, por ejemplo, National, Club o Custom).

Pre-Match Tactics

Antes de cada partido, se le da a todos los participantes la posibilidad de cambiar la estrategia de juego de su equipo. La formación se cambia con la selección del cuadro gris correspondiente. Hay ocho formaciones distintas: 4-4-2, 5-4-1, 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, All Out Attack (ataque) y All Out Defence (defensa).

Los reservas aparecen resaltados en la lista de jugadores. Para cambiar la posición dentro del campo de los jugadores o para sustituir a un titular con un

reserva, seleccione de la lista, sita en el extremo izquierdo, el nombre del jugador en cuestión y, a continuación, su posición en el terreno de juego. La renumeración de jugadores intercambiados es automática.

Si un jugador se coloca en posición incorrecta (por ejemplo, un delantero juega como defensa), se mostrará en rojo su nombre y su posición en el diagrama de formación.

Si selecciona **View Oppo**, puede ver la formación probable que va a adoptar el equipo contrario (pulse cualquier botón —excepto SELECT— para salirse).

Una vez haya seleccionado la formación ideal, elija **Play Game** mediante el panel de mandos que va a utilizar.

Para los juegos de dos participantes, ambas personas pueden modificar por turno la formación de sus respectivos equipos antes de que empiece el partido. Y a partir de este momento, **¡da comienzo el espectáculo!**



Publicado por Renegade bajo autorización exclusiva de Sony Imagesoft Inc.
Manual original de Jon Hare.
Adaptación del manual S.N.E.S. obra de Richard Hewison.

"Sony Imagesoft le garantiza al comprador original de este producto Sony Imagesoft, por un perlodo de novonta (90) dias desde la fecha de su compra, que este Paquete de Juego está libre de defectos de material y mano de obra y conouerda, que dontro de este periodo y a su opción, ya sea reparario o camblarlo gratuitamente. Envia el producto a porte pagado, junto con prueba de fecha de compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantia no aplicará y será nula si el defecto de este producto Sony Imagesoft ha resultado de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o negllgencia.

ESTA GARANTIA REENPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTIAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACION O RECLAMACION OBLIGARA A SONY IMAGESOFT. CUALQUIER IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE. INCLUYENDO GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA UN ESPECIFICO PROPOSITO. ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFIADO ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR,ESTE PRODUCTO DE SONY IMAGESOFT SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE, Y SONY IMAGESOFT NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O DAÑOS DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES DEL USO DE ESTE PRODUCTO, BAJO NINGUNA CIRUNSTANCIA SERA SONY IMAGESOFT RESULTANTES DE LOS DANOS CONSECUENCIALES O INCIDENTALES RESULTANTES, DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

Algunos paises no permiten limites de duración de garantia y/o exclusiones o limites de daños consecuenciales, de forma que los limites de arriba y/o las exclusiones de responsabilidad puede que no apliquen en tu caso. La garantia de arriba te da derechos legales especificos y puede que también tengas otros dorochos, los cuales varian de pais a pais."

